Mensile - Anno VII - N. 67

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 SIR ELMER
2 IL REPORTER
3 RUGBY
4 BILIARDO 3D
5 SUPERTOMBOLO
6 DAMA ORIENTALE
7 URSUS
8 IL GIARDINIERE
9 LA TRIVELLA
10 DOUBLE
11 SKULL MANIA
12 DIAMANTI
13 FLIPPERMATIC
14 I LABIRINTI (1ª PARTE)
15 CUNICOLI
16 SAN FRANCISCO
17 UGO E GLI AMICI
18 PERCORSI
19 CUBERIA
20 GANG
21 CADUTA
22 SERPENTONE
23 TOYLANDIA
24 CAMBI
25 INVASORI
26 RAID
27 PIATTAFORMER
28 16 VALVOLE
29 GERIKOR
30 ROCK FEVER

FAST LOADING
"BITURBO"

OGNI MESE

IN EDICOLA

NEL REGNO DEL MISTERO

Un mese da dedicare alla magia. È la proposta mensile di Hit Parade che vi porta con mano nel regno della magia e dell'esorcismo. Dopo avervi divertiti con la raffica di videogiochi che trovate sulla cassetta vi invitiamo a leggere con attenzione le recensioni inserite nella rivista. Vi troverete alcuni spezzoni davvero magici. Come infatti non provare un brivido di paura nello scoprire i segreti mortali di **Black Crypt** o le magie pericolosissime degli stregoni di **Agony**, un nome che di per sè è già una garanzia di lutti e decessi improvvisi. Senza parlare poi di **Alien Storm** e di **Rogue Trooper**...

HIT PARADE N. 67 - Periodico Mensile - Maggio 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

SIR ELMER

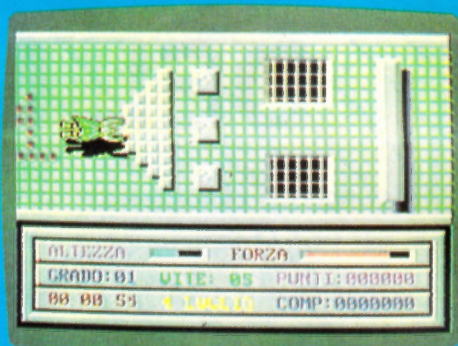
0 ÷ 47

Impersona l'eroe protagonista di questa avventura che si svolge nel lontano medioevo in una regione misteriosa! Il tuo scopo è quello di recuperare il tesoro che è stato rubato da un malefico stregone alla sua gente. L'ambiente in cui si svolge la storia è una foresta piena zeppa di mostri e trabocchetti. Tu devi innanzitutto recuperare le armi che trovi sul terreno. Devi poi dimostrare tutta la tua abilità e coraggio per superare vari corsi d'acqua, burroni, ponti e così via. Naturalmente devi anche cercare di uccidere i mostri che troverai sulla strada. Ogni mostro può essere ucciso da una particolare arma, quindi scegli quella giusta! Con te hai una pozione che ti permette di resistere ad un numero limitato di attacchi nemici. Per ristabilire la tua forza o per acquisire nuovi poteri o punti devi recuperare i vari oggetti che trovi disseminati lungo il percorso.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita
SPAZIO	scelta dell'arma

IL REPORTER

47 - 90

Dopo tanti anni trascorsi in vari appostamenti per tentare lo scoop giornalistico sulla famiglia Fester, la più riservata e indagata famiglia del mondo, Zoragan sa ora di poter riuscire finalmente nel suo intento coronando così il sogno della sua vita. Avendo scoperto per caso la misteriosa lampada di Thira, egli potrà, riuscendo con successo in varie prove venire in possesso di numerosi pannelli in cui la misteriosa Sibilla gli fornirà le notizie tanto attese. La lampada gli mostrerà nelle prime tre pagine dei suoi giochi varie fasi che gli consentiranno di ottenere i pannelli bonus. Utilizzando le pagine dei trasferimenti egli potrà selezionare un membro della misteriosa famiglia su cui poter finalmente leggere le attese notizie. Ma Zoragan dovrà essere abile perché il potere della lampada durerà soltanto tre giorni!

JOYSTICK PORTA 2

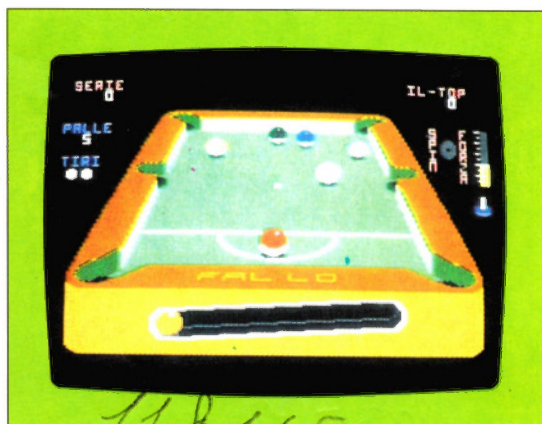
FUOCO	inizio gioco
RESTORE	sospende un sub-game

RUGBY

Avrai finalmente l'opportunità di giocare una entusiasmante partita di rugby con un tuo amico o di partecipare addirittura al campionato mondiale senza però faticare troppo. Le regole principali consistono nello scegliere di volta in volta lo schema di gioco, in base al quale cambia il ruolo dei giocatori, per raggiungere la meta con la palla ovale e conseguire perciò il punteggio più elevato. Potrai stabilire la durata del gioco, scegliere se giocare da solo o contro un amico. Inoltre il tuo CBM 64 potrà organizzare un campionato mondiale diviso in 4 gironi in cui si scontreranno 4 squadre per ogni girone. Buon divertimento!

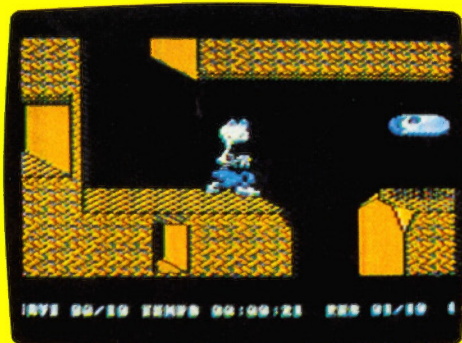
JOYSTICK PORTA 2 e 1

JOY 2	giocatore 1
JOY 1	giocatori 2
SPARO	inizio partita

BILIARDO 3D

A differenza di altre simulazioni di biliardo, questa ha la caratteristica che la visione del gioco è tridimensionale e quindi più realistica. Con questo gioco puoi giocare al classico biliardo all'americana (POOL), alla carambola americana (tre palle con buche) oppure provare ad inventare dei tiri "impossibili"! Puoi giocare singolarmente, contro un amico od il computer ed anche fare un torneo o delle sfide. Le regole sono riprese identiche dal gioco originale (ad esempio: tre possibilità di tiro per fare il punto, errore se la palla bianca entra in buca, ultima ad entrare in buca la nera e così via). Se non conoscete esattamente le regole è consigliabile osservare le dimostrazioni all'inizio del gioco e seguire comunque le indicazioni sullo schermo. Per colpire una palla devi prima di tutto sistemare con l'ausilio del joystick il puntatore nella direzione di tiro, devi selezionare la forza di tiro con il tasto SPARO, quindi devi spostare la leva (per l'eventuale effetto), ed infine premere SPARO.

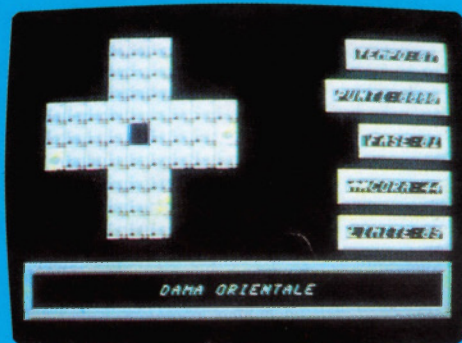
JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio
TASTO COMMODORE	rivedere azione
V	inverte visuale
?	abbandoni

SUPERTOMBOLO

Il malvagio mago Skull ti ha rubato i 10 tesori che hai ereditato dai tuoi valorosi antenati e li ha nascosti nella sua miniera sotterranea. Dovrai lasciarti cadere nei cunicoli fino a trovare dei passaggi non sorvegliati dai guardiani del mago, per recuperare gli oggetti di tua proprietà. Ma il tuo cammino non sarà facile, troverai infatti che la strada ti verrà impedita da fiumi di lava incandescente e da torrenti sotterranei impetuosi. Dovrai inoltre fare attenzione ai massi che si staccano dalle pareti soprastanti. Non dimenticarti che per risalire potrai utilizzare le corde dei guardiani che pendono dall'alto.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta

DAMA ORIENTALE

Il campo di gioco è composto da un insieme di quadratini o pedine. Lo scopo è mangiare le varie pedine in modo che il numero rimanente sia uguale a quello indicato dal limite. Le pedine sono tutte dello stesso colore e per mangiarle devi posizionarti su una pedina adiacente a quella che vuoi mangiare, tenendo presente che il punto di arrivo può essere solo una casella vuota e che puoi mangiare solo muovendoti in orizzontale o in verticale. Per rendere più difficile il gioco il tempo a tua disposizione è limitato: quindi non soffermarti troppo a pensare alle varie possibili mosse perché rischieresti di perdere la partita! Se vuoi guadagnare un po' di tempo puoi mangiare il quadratino contrassegnato da un orologio: non è molto, ma è sempre meglio di niente!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
SPARO + DIREZIONE	mossa

URSUS

Con questo gioco veniamo catapultati nella jungla più sperduta dove un robusto eroe deve salvare i suoi amici animali da un incantesimo eseguito da un perfido stregone. Per far svanire l'incantesimo Ursus (il nome dell'eroe) deve recuperare degli oggetti che sono stati nascosti nella foresta (e che sono mostrati in basso a destra). Per portare a termine l'impresa deve superare un'infinità di difficoltà costituite dagli animali che lo ostacolano, da esseri mostruosi, da indigeni ostili e dal terreno pieno di insidie e con difficili passaggi obbligati. Se urti un altro essere perdi una vita. A disposizione hai delle noci di cocco che puoi tirare per neutralizzare i nemici. Puoi recuperare durante il gioco anche degli oggetti bonus che danno punti extra e vite in più.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
TASTO COMMODORE (in modo pausa)	abbandoni
1/2/3/4	rispettivamente per usare il joystick, la tastiera, ridefinire i tasti ed il tipo di sonoro

IL GIARDINIERE

Questa volta sei uno scrupoloso robot giardiniere, il cui compito è innaffiare 64 giardini di piante esotiche. Queste piante hanno una reazione molto rapida all'innaffiatura. Quando tutte le sei piante del giardino sono fiorite potrai passare al livello successivo. Il tuo padrone è molto impaziente e perciò tu hai poco tempo da trascorrere in ogni giardino. Inoltre sarai disturbato nel tuo lavoro da un'infinità di cose e persone che cercheranno di ostacolarti in ogni modo e da cui potrai difenderti usando il pesticida letale. Ricordati che potrai rifornirti di acqua e energia dal rubinetto.

JOYSTICK PORTA 2

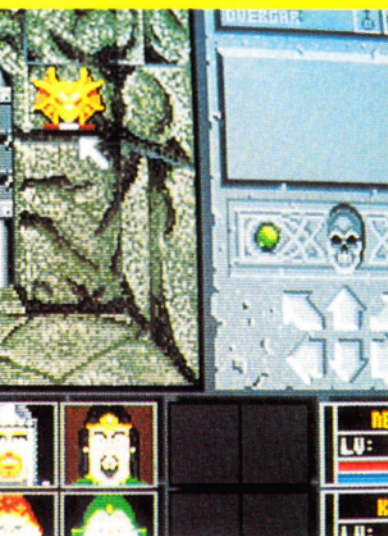
RESTORE ricomincia

BLACK CRYPT

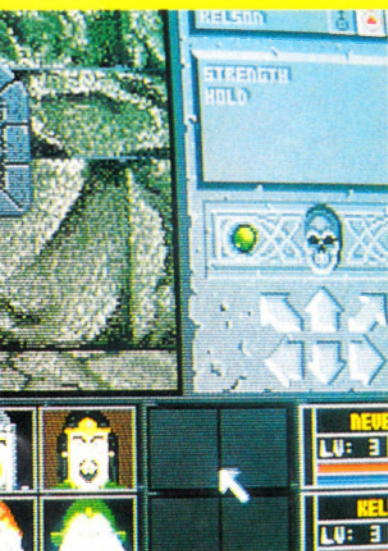
L'enorme successo di **Dungeon Master**, indetronizzabile precursore di questo tipo di gioco, ha aperto la strada ad altri programmatori che hanno subito cercato di sfruttare altrimenti lo stesso filone. **Hormis Captive**, per nulla simile a Dungeon Master, non è riuscito a rivalizzare con l'originale. C'è poi anche **Eye of the Beholder** realizzato in modo superbo ma la facilità con la quale si arriva alla fine tradisce la leggerezza del suo scenario.

Black Crypt arriva dunque al momento giusto, con **Eye of the Beholder II**, per dar conforto ai fanatici rimasti a secco di sensazioni forti.

La storia di **Black Crypt** è iperclassica. In un'epoca molto lontana, quella in cui i piedi dei maghi, degli stregoni e di altri personaggi mistici calpestano ancora il suolo terrestre, vive Est eroth, il SIgnore Nero. Nessuno è al pari di lui per quanto riguarda la magia nera ed egli regna sul mondo grazie al terrore che incute. Per riuscire a bandirlo dalla Terra, quattro potenti magi, i guardiani, uniscono le loro forze e affrontano lo stregone. Il combattimento di magia si conclude con la vittoria dei Guardiani; che pagano però molto cara la loro vittoria perché perdono i loro talismani e, contemporaneamente, tutti i loro poteri.

Gli anni passano per un po' tranquilli fino al

giorno in cui, dal nulla, sorgono mostri e forze demoniache. Le terre diventano aride, i pozzi e le fontane si prosciugano e le epidemie si moltiplicano. La crudeltà di questi avvenimenti non lascia alcun dubbio: Esteroth è tornato. Quattro avventurieri, esperti e audaci, decidono di mettersi alla ricerca di Esteroth e di distruggerlo. Ma prima di arrivare a ciò devono ritrovare i talismani magici dei Guardiani, unici oggetti in grado di aiutarli nella loro lotta contro al Signore nero.

Per quanto riguarda l'ambientazione è tutto qui. Le altre caratteristiche di **Black Crypt** non sono però certo meno allettanti.

L'insieme del gioco comprende almeno dodici torri collegate fra di loro. Le dimensioni di ciascuna di loro è uguale a **Dungeon Master** e bisogna sottolineare che nel gioco non ci sarà una sequenza "wilderness". Proprio come in **Dungeon Master**, una parte del gioco si svolge in tempo reale, e questo significa che, indipendentemente dalle tue azioni, gli occupanti delle torri sono autonomi e si spostano dove meglio credono. Per dirla in modo più chiaro, può benissimo succederti di farti attaccare di spalle mentre stai cercando di leggere un messaggio inciso su un muro, e non ti è neanche possibile pensare di andare a prepararti un panino senza dare il pause al gioco, al tuo ritorno rischieresti di ritrovare i tuoi avventurieri

tagliati a fettine da un mostro. In effetti questi ultimi sono capaci di sentire la presenza del nemico (gli avventurieri) e quindi venire ad attaccarli.
In breve le torri sembrano davvero vive, anche la creazione dei personaggi si ispira a **Dungeon Master** e le classi disponibili sono limitate al guerriero, al mago, al druido e al chierico. Ogni gruppo prevede al massimo quattro avventurieri con la formazione classica, i maghi dietro e gli uomini d'armi davanti. Naturalmente hai la possibilità di cambiare la posizione di ciascun avventuriero. In **Black Crypt** ritroverai con gioia il sistema di gioco di **Dungeon Master,** che consente numerose manipolazioni d'oggetti, oltre a tutte le azioni offensive, lanci di sortilegi ecc.
Sullo schermo ti appaiono la torre, i visi dei quattro personaggi e le informazioni che riguardano ciascuno di loro, come il livello, la classe d'arma, il nome, ecc.
La parte superiore destra dello schermo visualizza i sortilegi che possono essere lanciati dai maghi. Il giocatore può conoscere l'identità di quello dei sortilegi visualizzati grazie al nome del personaggio e alle tre icone (sempre in alto a destra sullo schermo) che rappresentano ognuna una professione. L'icona del mago attivo è rossa (per vedere i sortilegi di un altro mago ti basta cliccare sulla sua icona).
E nota anche le sbarre orizzontali, poste sul nome di ognuno dei personaggi. Le barre rosse indicano i punti di vita, quelle blu, sembra, lo stato di stanchezza di ogni personaggio. La barra verticale posta alla sinistra di questi box si attiva quando il personaggio è sotto l'effetto di un sortilegio. Se per esempio lanci un sortilegio di protezione su di un personaggio, la "sua colonna" diventerà rosso/arancione; colore che scompare poco a poco man mano che l'effetto della magia diminuisce.
I due box neri rappresentano le mani di ogni personaggio. Sono attivi solo gli oggetti e le armi posti nella mano destra. Con un'unica eccezione: un guerriero può prendere un'arma per ogni mano e colpire due volte. Per attaccare basta cliccare sul viso del personaggio; i colpi subiti dai tuoi uomini vengono visualizzati con l'apparizione di una testa da morto al posto del loro viso. I colpi inferti al nemico possono essere verificati sull'icona dell'arma utilizzata. Vi appariranno delle cifre che corrispondono al numero di punti vita persi dal mostro. Per lanciare i sortilegi devi cliccare su uno dei nomi visualizzati sulla destra dello schermo.
A proposito delle magie, ogni mago possiede un libro delle magie specifico per la sua classe. Prima di poter utilizzare i sortilegi deve averli memorizzati. Il metodo è semplice, basta cliccare sul libro delle magie del personaggio scelto che si apre automaticamente presentandoti la lista delle magie disponibili (variabili secondo la professione e il livello del personaggio). Una seconda cliccata ed esso si trasforma in icona! Ecco fatto, la magia è memorizzata, pronta per essere lanciata. Puoi selezionare più volte la stessa magia, ma ricordati che ci vogliono un paio di minuti prima che le icone ritornino leggibili e che la magia possa essere nuovamente memorizzata. Ogni magia messa in pratica produce un effetto visivo molto particolare che ti informa su tutte le sue proprietà. Lo "stone fire", per esempio, è una magia che distribuisce sul suolo lingue di fuoco. È in linea di massima poco efficace contro ad un mostro che si muove solo sul soffitto... La magia "swarm", al contrario, che lancia vespe contro al nemico, non serve a niente su un essere strisciante.
L'equipaggiamento dei vari personaggi è decisamente completo. Puoi vestire un personaggio con vestiti e infilargli poi sopra un'armatura. Inoltre è anche possibile utilizzare anelli, ciondoli, cinture, stivali e copricapo. Durante l'esplorazione della torre si ritrovano tutti gli automatismi di **Dungeon Master**. Far mangiare e dormire gli avventurieri, cercare gli oggetti (magici e no), i passaggi segreti e combattere i mostri. E cosa interessante, è possibile far dormire tre avventurieri lasciando il quarto di guardia. Si ritrovano le sale, le porte e i passaggi invisibili. I grafici di **Black Crypt s**ono magnifici, tutto è stupendamente pieno di particolari, al punto da sembrar quasi vero! Ci sono solo tre tipi di mostri che si muovono più velocemente. Altro particolare non da poco, l'eccellente qualità dei cigolii delle porte, del rumore dei tuoi passi e di quelli dei mostri. Quando un mostro si allontana, per esempio, il rumore dei suoi passi si smorza poco per volta. A volte é possibile sentire chiaramente dei rumori dietro ad una porta! E altra trovata: le barriere magiche, con i colori che cambiano che si possono far

scomparire con una magia chiamata "Dispel Magic".
In questa minitorre si trova solo un oggetto magico: con corno che, utilizzato da un mago, rende agli avventurieri tutti i punti di vita. ●

AGONY

I giorni di Acanthropsis sono contati. Sta diventando sempre più debole per cui il segreto dei Cosmic Powers deve essere trasmesso a uno dei suoi due apprendisti, Alestes e Mentor che sono tutti e due abili per quanto riguarda la magia e tutti e due meritano di essere i depositari del Cosmic Power. È quindi necessario metterli alla prova per decidere quale dei due è più adatto.

Per un motivo a lui ben noto, Acanthropsis ha deciso che i due apprendisti dovranno sottoporsi alle prove studiate assumendo la forma di gufi (cosa che determina una grossa somiglianza con il logo di Prognosis), ma possono utilizzare le loro capacità per equipaggiarsi con armi di vario tipo, come i raggi laser.

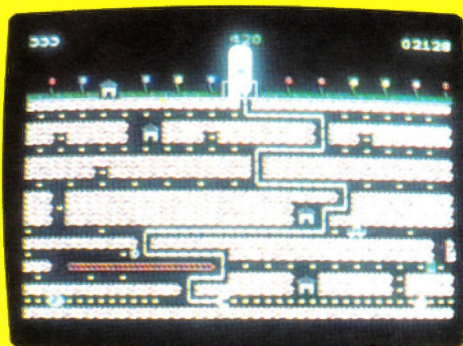
Ti ritrovi nel ruolo di Alestes, con di fianco Mentor che cerca di renderti le prove difficilissime. Guidalo attraverso i sei livelli in movimento orizzontale multiparallasse, tutti diversi fra loro per aspetto, nemici e difficoltà. Mentor cercherà di lanciare contro di te tutti i possibili tipi di streghe e creature soprannaturali per cui è indispensabile che tu riesca ad avere tutte le tue forze al massimo.

All'inizio della tua intrepida avventura sei armato solo di un piccolo laser che provoca danni minimi, per cui hai bisogno di una infinità di pressioni sul tasto di fuoco.

Mentre voli nel mondo della foresta vieni bombardato da nemici giganti che entrano dall'alto e dal basso. Mentor, inoltre ti manda altri nemici, come pigliamosche Venus e vermi, che facciano del loro meglio per fermarti, ma puoi riuscire a dominarli.

Il livello due assomiglia molto al primo. Ti scorre davanti uno scenario in parallasse mentre cerchi freneticamente di distruggere i cattivi. Ma in questo caso avrai l'impressione di sentire l'acqua che bagna le tue piume e potrai osservare una splendida

cascata, che arriva diretta da una favola. I nemici ti arrivano addosso da tutti gli angoli per cui è indispensabile che tu abbia una potenza di fuoco consistente.
Ci sono 8 box, ognuno con le sue caratteristiche: il *box uno* ti dà forza con energia inversa (forza di fuoco da dietro); il *box due* dà proiettili rotanti (protezione integrale); *box tre:* congelamento del tempo (congela tutti i nemici presenti sullo schermo); *box quattro*: ricercatore di magia nera (si dirige sui nemici); *box cinque*: scudo al plasma (scudo di protezione); box sei: bomba intelligente (distrugge con uno scoppio i nemici presenti sullo schermo); box sette: invulnerabilità (beh... invulnerabilità); e infine il *box otto* ti dà potenza sul davanti (colpi frontali).
Dopo aver distrutto un'intera ondata di attaccanti, ogni tanto ti viene somministrato un passaggio di magia. Questo contiene gli ingredienti per attivare una magia particolare (o nel tuo caso un'arma).
Quando sei arrivato con successo alla fine di una scena, ti basta tener premuto il tasto di fuoco per attivare il menu di potenza. Ti appariranno le armi che hai preso. Il fidato plasma si rivelerà molto utile se devi affrontare il guardiano del mare.
Alla fine del livello marino, il gigantesco guardiano del mare ti saluta. Lui è lì, che si occupa degli affari suoi, quando un gufo gigante gli arriva addosso in volo e gli lancia raggi laser a sinistra, a destra e al centro. Non rimane impressionato da tali prestazioni, per cui si impegna a vomitare decine di pallottole letali.
Diciamolo chiaramente: **Agony** è uno shoot'em up lineare che non offre più entusiasmo di gioco di qualsiasi altro shoot'em presente sul mercato. Detto ciò, però, bisogna notare che possiede alcuni elementi che lo rendono diverso dai tipici giochi corri e colpisci tutto ciò che vedi. La prima cosa che salta all'occhio sono i grafici: Aletes è animato molto bene e, da punto di vista dell'aspetto, i nemici sono altrettanto belli, anche se la loro animazione non è altrettanto scorrevole. Gli sfondi sono ricchi di colori e scorrono in modo regolare (stai attento all'unicorno che rimane abbagliato dalla luce) e i pochi momenti di parallasse danno una buona impressione della prospettiva.
Per quanto riguarda la giocabilità, è quello che ci si può aspettare da uno shoot'em up, ti muovi in alto e in basso, schivi i nemici e le pallottole, mentre premi a ripetizione il tasto di fuoco per eliminare tutte le creature e guadagnarti dei bonus. Un gioco tecnicamente valido che funziona bene. ●

LA TRIVELLA

In questo gioco manovri una trivella ed il tuo compito consiste ovviamente nel perforare il terreno per rendere operativo un pozzo petrolifero. Le cose tuttavia, non sono semplici come sembrano; il pozzo, infatti, è infestato da strani esseri il cui tocco metterà completamente fuori uso la tua trivella, a meno che non sarai così abile da perforarli con la punta della trivella stessa. Nel sottosuolo, oltre ai mostriciattoli, potrai trovare delle bombe, che non dovrai assolutamente toccare, degli incudini che ti faranno guadagnare punti e dell'esplosivo che distruggerà tutto ciò che popola il terreno e che rallenterà il gioco per un certo periodo di tempo. Quando avrai completato gli scavi potrai cercare di attivare un altro pozzo, preparandoti ad affrontare maggiori difficoltà. Avrai anche la possibilità di costruire le varie schermate di gioco: premendo i vari tasti potrai creare i cunicoli da perforare come più ti piacerà.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita/fine pausa
E	edit schermate di gioco
T	test schermate editate
RUN/STOP	inizio pausa/fine test
S	assegnazione livello schermo editato

DOUBLE

In Italia non sono molto diffuse le SLOT MACHINE, almeno al di fuori dei pochi CASINO', mentre all'estero, nei paesi anglosassoni, soprattutto, è molto più facile trovarle nei locali pubblici. Per gli appassionati di questo tipo di gioco proponiamo Double, una moderna slot machine. Per giocare bisogna far girare i tre rulli selezionando i tasti "R" o "START" (per farli fermare bisogna selezionare i tasti "STOP") ed aspettare che esca una combinazione vincente. In tal caso devi quindi giocarti la vincita fermando il lampeggiatore laterale (sempre premendo un tasto) quando non è sullo ZERO poiché perderesti tutto, viceversa se sei abile puoi anche incrementare la vincita. Hai una certa somma iniziale che diminuisce ad ogni puntata cioè ad ogni volta che ripartono i rulli; termini la partita all'esaurirsi di questa somma: indispensabile quindi vincere il più possibile! Per selezionare i tasti sullo schermo devi muovere la mano con il joystick portando il dito indice sul tasto desiderato e premere SPARO.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio
RUN/STOP	abbandoni

SKULL MANIA

267 – 288

Nello psichedelico labirinto del Mago Woz potrai trovare la ricchezza, il cibo per darti energia, le armi e molte altre cose utili. Ma attento! Oltre a tutto ciò ti troverai a dover affrontare il perfido esercito del mago, costituito da ogni sorta di perfide creature, da cui potrai difenderti con la tua scure-boomerang o con la fuga. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

DIAMANTI

288 ÷ 311

In questo difficilissimo gioco devi esplorare una miniera alla ricerca di favolosi diamanti. Per progredire da una cava alla successiva dovrai raccoglierne un certo numero, indicato sullo schermo in basso a destra. La posizione delle pietre preziose è data dalla freccia, sempre in basso a destra, che in realtà indica la posizione del prossimo diamante rispetto a quello appena trovato. Ovviamente la miniera è popolata da vari esseri ostili il cui tocco ti farà perdere energia vitale. Quando avrai esaurito tutta la tua forza sarai irrimediabilmente spacciato; tuttavia non disperare perché avrai a tua disposizione varie armi con un numero limitato di colpi grazie ai quali potrai eliminare i tuoi nemici. Potrai rifornirti di energia e di colpi cercando di riconoscerli ed acchiapparli al volo in mezzo alla moltitudine di mostriciattoli che ti assalirà all'interno della miniera.

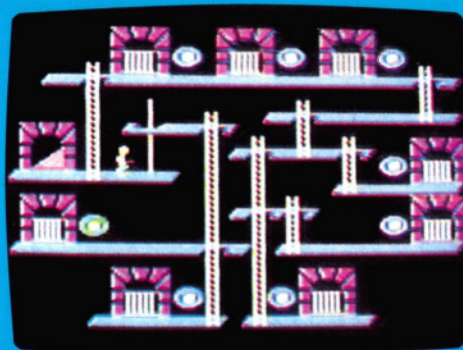
JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita

FLIPPERMATIC

Un tipico gioco da bar è il flipper che grazie alla tecnologia dei computer può anch'esso cambiare o diventare più interessante. Flippermatic è appunto uno di questi futuristici flipper. Il concetto è il classico: non bisogna far cadere la pallina nel buco in basso sullo schermo ma bisogna respingerla con le "pinne" (si chiamano così) lanciandola contro degli oggetti sistemati nel piano di gioco per ottenere punti. Colpire interamente vari gruppi di oggetti dà diritto a punti extra o facilitazioni come scudi, respingitori addizionali, palline extra ed altro ancora. Termini la partita quando finisci le palline che hai a disposizione. Vinci invece quando sarai arrivato alla quota di 1.000.000 di punti. Se riesci a fermare la pallina con una pinna e tieni azionata contemporaneamente l'altra pinna puoi vedere in basso dei messaggi riguardanti la situazione della partita. Puoi dare degli scossoni al piano di gioco ma stai attento a non fare TILT!

TASTI	
SHIFT	azionano pinne
TASTI FUNZIONE	lanciano pallina
SPAZIO	scuote schermo

I LABIRINTI...
(PARTE 1ª)

Trovandoti in Transilvania per trascorrere un periodo di riposo cerchi un posto dove abitare. Benvenuto nei 13 castelli stregati di questo gioco. Dopo essere entrato in uno di essi non potrai uscirne se non dopo averne completato il giro. Potrai notare che sono forniti di tutte le comodità: generatori, riproduttori musicali. Troverai infinite porte dietro le quali ci sono sorprese inaudite. Alla fine raggiungerai la stanza della mummia, che sembra ben fasciata, ma non lo sarà a lungo e farai la conoscenza del mostro di Frankestein. I tuoi ostacoli consisteranno in: macchine lanciasaette, neutralizzabili con il joystick, campi di forza che potrai interrompere temporaneamente premendo l'interruttore esagonale, mummia e mostri, che dovrai folgorare con le saette. Come armi potrai usare i fucili a raggi, i cui comandi sono 2 frecce sopra un pulsante bianco; materializzatori, accendibili abbassando la joystick e premendo il bottone di fuoco; porte, trappole, passaggi mobili da mettere in funzione premendo il bottone di fuoco. Ricordati che avrai solo 3 vite a disposizione.

JOYSTICK PORTA 1	
BOTTONE JOY PORTA 1	1 giocatore
BOTTONE JOY PORTA 2	2 giocatori
RUN/STOP	menù

CUNICOLI

Nel corso del XXI secolo gli uomini sono riusciti ad espandere i loro confini ed a raggiungere i limiti estremi dell'universo, dove hanno creato delle basi di ricerca. Le popolazioni vivono in armonia sotto il controllo della Federazione, ma alcuni ribelli oppongono resistenza a questo predominio attaccando proprio gli avamposti più lontani. Tu fai parte di una delle squadre di sorveglianza impegna nella ricerca di questi dissidenti ed incaricate di ripulire lo spazio dalle loro navicelle. Al comando del tuo caccia armato di missili aria-aria devi cercare di annientare i tuoi nemici combattendo con abilità e coraggio. Ricordati di tenere d'occhio il livello di carburante e di fare rifornimento atterrando sulle apposite piste quando sarà necessario.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
SPARO+JOY SU	incrementare velocità
SPARO+JOY GIU'	decrementare velocità

SAN FRANCISCO

Il Dipartimento di Polizia di San Francisco ha organizzato una gara tra i migliori piloti in forza alla legione e tu sei fra questi. Il circuito in cui sei impegnato è quello cittadino con la caratteristica che il traffico normale non è stato bloccato. Questo comporta che bisogna fare molta attenzione anche ai veicoli come camion ed altre macchine poiché urtare contro essi comporta una certa perdita di tempo e di velocità. Inoltre la direzione viene indicata all'ultimo momento e bisogna essere attenti e non imboccare un'altra arteria. Hai un tempo limite entro il quale devi percorrere tutto il percorso intorno alla città ed arrivare al posto di controllo "CHECK" dove ti verrà dato il permesso di passare al percorso successivo.

JOYSTICK PORTA 2

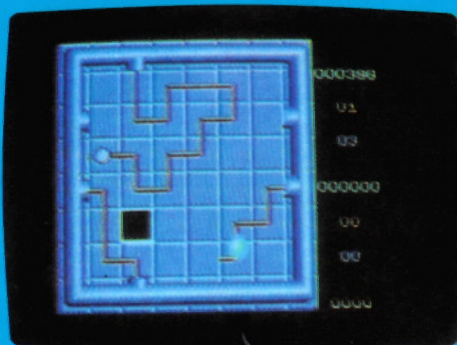
TASTI

SPARO	inizio e cambio marcia
LEVA JOYSTICK	accelerare/frenare

UGO E GLI AMICI

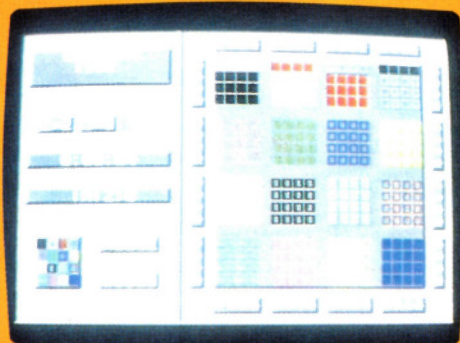
Il gioco inizia con un test che stabilisce il livello di gioco che consiste nel fermare le lettere del titolo il più vicino possibile alla linea, premendo un tasto qualsiasi. Oggi è il compleanno di Ugo ed egli decide di farsi una torta, ma deve cercare gli ingredienti. Tu decidi di aiutarlo riempiendo i vasi in cucina. Dopodiché Ugo ti chiede di aiutarlo a trovare tutti i vostri amici: la lumaca, il topo, il riccio e la talpa. La freccia indica la via da prendere, premi un tasto mentre lampeggia la direzione che tu vuoi scegliere. Premi un tasto anche per prendere gli amici. Prima che tutti insieme possiate godervi la festa tranquilli dovrai anche togliere di mezzo i tre nemici: il topo, il gatto e il corvo che potrai far sparire solo se incontrandoli avrai accanto l'amico giusto (ti apparirà sullo schermo). La lumaca, il topo e il riccio sono all'aperto nei campi, mentre per trovare la talpa dovrai entrare nel tunnel sotterraneo. Se però incontrerai i nemici nel tunnel la talpa scomparirà per riapparire in un altro tunnel. La festa potrà iniziare solo quando ognuno avrà occupato il posto a tavola assegnatogli da Ugo.

SPAZIO	per partire e giocare

PERCORSI

In questo gioco dovrai essere così abile da costruire in pochissimo tempo un percorso lungo il quale far rotolare una pallina. Il campo da gioco è una scacchiera mobile composta da vari quadrati recanti sulla superficie un tratto del percorso da costruire. Il tuo compito sarà quello di spostare i vari quadrati per formare un percorso unico fino alla casella del traguardo facendo attenzione a non far cadere la pallina, che nel frattempo, avrà iniziato la sua corsa verso la meta finale.

JOYSTICK PORTA 2

F1	un giocatore
F2	due giocatori
F5	livello gioco
F7	opzioni
FRECCIA SX	musica sì/no
RUN/STOP	fine gioco
C=	fermare palla
SPAZIO	velocizzare palla

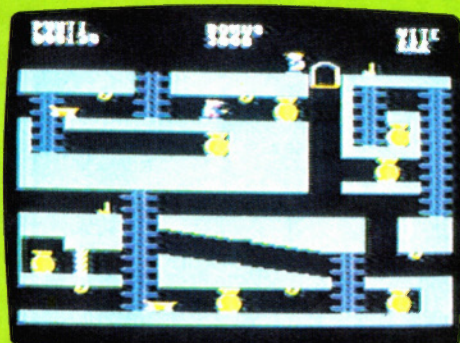
CUBERIA

101÷130

Quanti di voi non hanno mai usato il famoso cubo di Rubik? Praticamente nessuno! Per la gioia di coloro che lo conoscono e per chi vuole cimentarsi nella problematica risoluzione per la prima volta, presentiamo una versione più completa di questo rompicapo. La caratteristica peculiare infatti è che si può selezionare il numero delle facce ed il numero minimo di mosse (più basso è il numero più facile il gioco). Importante è anche impiegare meno tempo possibile. Per spostare una fila bisogna muovere la leva del joystick fino a quando non si illumina la freccia della fila desiderata e quindi muovere nell'altro asse la leva del joystick per far scorrere i quadratini; premi SPAZIO per passare dalle file orizzontali alle verticali e viceversa. Scopo finale è che bisogna ricomporre ogni faccia di un colore omogeneo e nella disposizione come indicato in basso a sinistra.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPAZIO	inizio e cambio fila
F1-F3-F5	scelta numero facce
+/-	scelta numero di mosse
<-	abbandoni

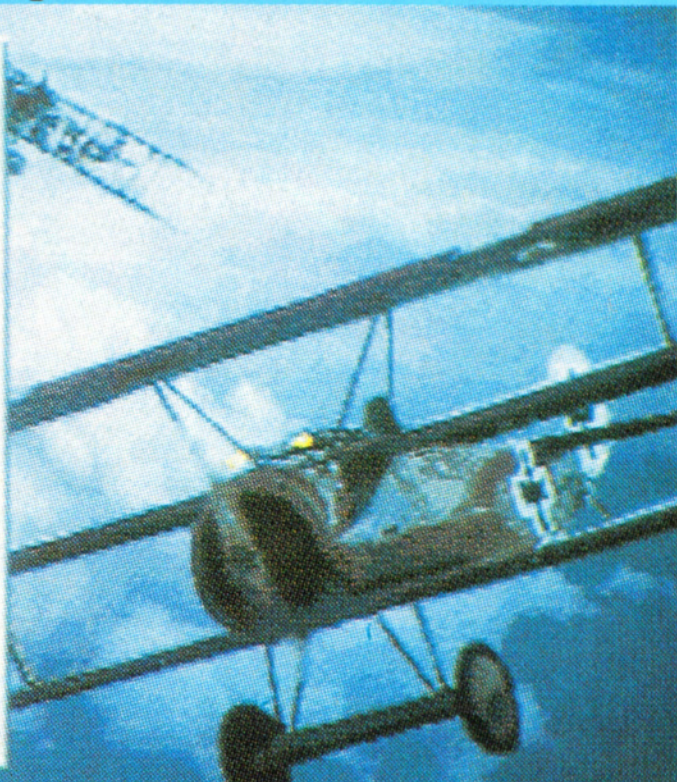
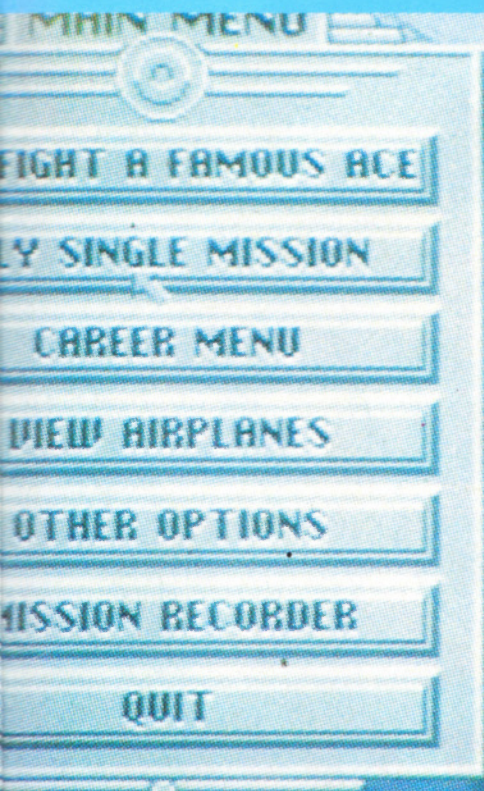
GANG

130÷152

Scopo del gioco è raccogliere tutte le borse di oro e metterle nella carriola prima che il tempo a tua disposizione finisca. Ogni borsa raccolta ti dà più tempo e incrementa il tuo punteggio, ma ricorda che i fuorilegge stanno alle calcagna tue e del tuo tesoro. Salta sui carrelli, appendendoti ai ganci, o scappa usando le scale e gli elevatori, ma guardati dalle aste minate. Unico modo per difenderti momentaneamente dai fuorilegge è colpirli con le borse dell'oro.

JOYSTICK PORTA 1-2

RED B

YOUR SQUADRON OF THREE WILL BE FLYING FOKKER DR.I(S)
AGAINST EXPERIENCED BRITISH PILOTS. YOU WILL FLY IN
SOLO FORMATION AND USE STANDARD TYPE
AMMUNITION. THE TIME OF DAY IS DAYTIME.

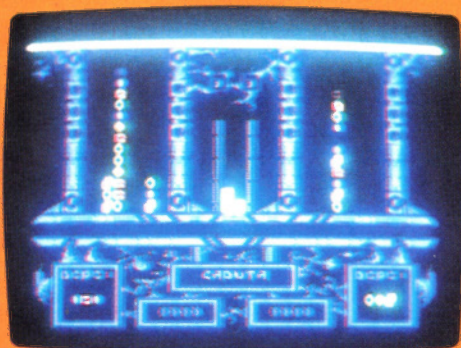
TM

Per chi non lo sapesse **Red Baron** è un simulatore di volo ambientato all'epoca della Prima Guerra Mondiale. Il gioco inizia alla fine del 1915: cominci a volare per le forze aeree tedesche o inglesi che combattono sul fronte occidentale. Ci sono anche qui tutte le opzioni dell'eccezionale versione per il PC, compresa una decina di missioni singole, dalla sfida a un campione della caccia alle mongolfiere o il completamento di tutta la carriera. C'é la *facility replay* e mentre sei in volo hai la possibilità di vedere in tutte le direzioni intorno a te: sopra, sotto; ecc. Puoi cambiare tutti i parametri del modello di volo per cui il tutto può essere giocato quasi come uno shoot'em up o, nell'altro caso, come una complessa simulazione di volo dotata di timone, raffreddamento del carburatore, riverbero del sole e così via.

Puoi volare per un'intera missione, dal decollo all'atterraggio, oppure puoi decidere di 'cominciare vicino all'azione' e abbandonare la missione non appena l'hai porta a termine. Una delle cose più belle della versione per PC, era la presenza delle cartine, che erano peraltro in stretta relazione con il gioco. Ci sono anche nelle versioni per Amiga E 64. Aiutandoti con loro puoi veramente orientarti, seguendo il tuo spostamento con gli aspetti del paesaggio che puoi vedere nei grafici. ●

ALIEN STORM

Le stanze di **Alien Storm** sono sature di mostri spaventosi, di extra terrestri scivolosi e di alieni puzzolenti. Gordon e Karla stavano dormendo profondamente quando una voce li ha chiamati intimando loro di presentarsi a rapporto al più presto. "Massa di fannulloni, spicciatevi a venire nel mio ufficio!". Le grida erano tipiche, provenivano dalle corde vocali un po' troppo tese del comandante Kurt.
"Gordon, mi farai il piacere di portare il tuo amico, quello fatto a scatola di conserva, con te" aggiunse quella voce. Gordon obbedì a passo di corsa, come se il comandante Kurt potesse avere la possibilità di controllare se i suoi ordini venivano eseguiti, da un locale all'altro, utilizzando esclusivamente degli altoparlanti.
Gordon aprì la porta a due ante sul muro di fronte. In realtà essa dava accesso ad una specie di armadietto dentro al quale si poteva ammirare un umanoide superbo, brillante, tutto di metallo, che era stato chiamato Scooter, e che il comandante Kurt si ostinava a definire scatola di conserva.
"Non sono per nulla triste di uscire da que-

sto buco, Gordon" disse Scooter. "Non avevo dubbi, Scooter - rispose Gordon - hei Karla ti decidi ad alzarti? Il capo ha un aspetto rognoso, bisogna spicciarsi. E anche tu Scooter, datti una mossa".
Karla si stirò con comodo, con il viso ancora pieno di fatica, poi, in assoluto contrasto con la sua apparente tranquillità, saltò giù dalla sua branda con una rapidità eccezionale. Uscirono tutti e tre e appena arrivati in corridoio si misero quasi a correre per arrivare all'ascensore che li avrebbe condotti nell'ufficio di Kurt. Il comandante era veramente di umore pessimo. Quando Gordon e i suoi compagni si misero sull'attenti davanti a lui, nel suo ufficio, non disse nemmeno buongiorno, si accontentò di far loro notare, strillando, che avevano anche questa volta impiegato 10 secondi più del solito per arrivare nel suo ufficio.
"Siete sempre più lenti - urlava- sto forse lavorando con delle reclute addormentate o ho davanti a me l'élite del nostro esercito segreto, Gordon, rispondimi un po'?".
Gordon lanciò un rapido sguardo spaventato verso Karla poi ad occhi bassi rispose: "Ma Comandante... Insomma... Bisogna dire che negli ultimi mesi non siamo usciti molto spesso dalla caserma. Solo una missioncina per...?". E da quel momento ha inizio una missione folle contro mille nemici che fa di **Alien Storm** un gioco molto carino, di quelli che fanno tirare le ore piccole davanti al computer. ●

CADUTA

In questo gioco dovrai avere una certa prontezza di riflessi per riuscire a mettere in fila tre pezzi della stessa forma in orizzontale, in verticale o in diagonale. I pezzi cadono dall'alto a gruppi di tre e tu puoi spostarli a destra e a sinistra o puoi scambiarli di posto in modo da formare il tris e far sparire così i pezzi dallo schermo. Il gioco finisce quando accumuli così tanti pezzi da raggiungere la cima dello schermo. In caso di emergenza disponi di tre jolly; quando decidi di utilizzarlo ricordati che spariranno dal campo di gioco tutti i pezzi dello stesso tipo di quello che il jolly toccherà per primo.

JOYSTICK PORTA 2 e 1

JOY 2	giocatore 1
JOY 1	giocatore 2
SPARO	inizio partita
F1	jolly per giocatore 1
F7	jolly per giocatore 2

SERPENTONE

Calati nei panni di un simpatico serpentone affamato e vai alla ricerca del tuo cibo preferito: i funghi! Pur di riuscire a mangiare tutti i funghi del prato sei disposto ad affrontare mostriciattoli insidiosi con tanto di ascia. Ma non preoccuparti perché, a tua disposizione, hai bombe distruttive e colpi mortali grazie ai quali riuscirai sicuramente a raggiungere l'uscita per accedere, al successivo livello di gioco. Purtroppo per te, più mangi e più il tuo corpo si allunga, tanto da renderti difficoltoso girovagare per il campo di gioco. Fai attenzione quindi a non metterti in trappola con le tue stesse mani e soprattutto ricordati di raccogliere le munizioni ed i punti di domanda che sono dei bonus molto spesso vantaggiosi come una vita extra, un maggior punteggio, un certo numero di colpi, la possibilità di accedere immediatamente al livello successivo, ecc.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

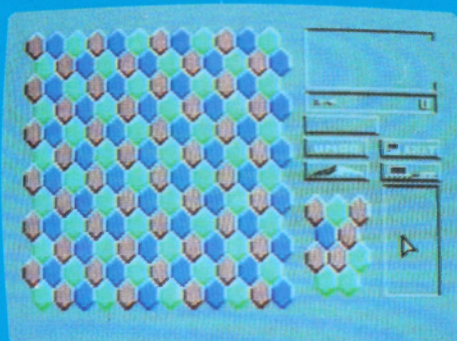
SPARO	inizio partita/colpi
SPAZIO	bombe
C=	selezione livello di gioco

TOYLANDIA

Tutti i tuoi amici sono andati ai party del costruttore di giocattoli e hanno lasciato solo Mario. Per aiutarlo dovrai trovare le tracce degli inviti fissati ai muri del castello del fabbricante. Il tuo compito è di far raccogliere gli inviti al tuo amico. Quando avrai tolto tutti gli inviti da ciascun dei quattro lati dello schermo di un livello, passerai automaticamente a quello successivo. Dovrai passare 8 livelli ciascuno dei quali rappresenta un'area del castello prima di raggiungere la festa e in ogni livello troverai differenti difficoltà per il tuo avventuroso amico. Alcuni dei giochi che troverà sul suo cammino lo aiuteranno mentre altri gli saranno ostili. Ci sono quattro differenti vie per la festa e dovrai pertanto girare a lungo per il castello prima di raggiungere la meta.

JOYSTICK PORTA 1

N	sinistra
M	destra
SHIFT	salta
SPAZIO	pausa
RESTORE	fine gioco
1 2 3 4	via

CAMBI

Ecco un gioco che non richiede solo abilità e prontezza di riflessi ma anche una buona dose di intelligenza. Il campo di gioco è costituito da tanti quadratini di diverso colore. Il tuo compito è quello di far affiancare due o più quadratini dello stesso colore per farli sparire dallo schermo. Lo scopo finale è ovviamente quello di ripulire l'intero campo di gioco. Per scambiare fra loro due quadratini devi posizionarti sul lato in comune e premere lo sparo; in questo modo puoi far muovere un quadratino fino a farlo toccare con quello dello stesso colore. Riuscire a terminare una fase non è affatto semplice, ma non disperare: a tua disposizione hai dei quadratini extra che potrai posizionare sullo schermo nel modo più conveniente, il tasto UNDO che ti permetterà di annullare una mossa poco indovinata ed il tasto VALANGA che farà cadere i pezzi sparsi qua e là e non più raggiungibili.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita

INVASORI

237÷258

Sei l'ultimo superstite della base lunare GREXI 21 ed ormai le orde di alieni stanno attaccando: il tuo compito è di respingerli per quanto più tempo possibile. La tua arma è un cannone laser terra-aria con il quale devi colpire quanti più nemici possibile facendo attenzione nel frattempo a non essere urtato da uno di essi in quanto perderesti una vita. NOTA: Dopo aver terminato vittoriasamente il gioco devi ricaricare il programma se vuoi giocare ancora.

JOYSTICK PORTA 2
TASTI
SPARO inizio

RAID

258÷278

Una nuova minaccia aliena si profila all'orizzonte del nostro sistema solare. Per stroncare questa ennesima invasione, la Federazione incarica il suo più abile pilota di caccia interstellaredi disintegrare la possente armata nemica. Giunto all'atteso rendez-vous al nostro amico non resterà che inserire i laser fotonici e combattere contro le interminabili orde di alieni che lo assaliranno senza pietà. Il tuo compito sarà proprio quello di difendere l'intero sistema solare; preparati quindi a colpire tutto ciò che si muove, ad evitare qualsiasi contatto con altri oggetti e vedrai che alla fine la vittoria ti sorriderà. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2
SPARO inizio partita

PIATTAFORMER

2 79 ; 2 97

Il simpatico protagonista di questo gioco è URKY, un mostriciattolo che devi aiutare a sopravvivere. Urky per alimentarsi deve mangiare delle particolari pillole che si trovano solo in una zona del suo pianeta sorvegliatissima per impedire che qualcuno faccia piazza pulita: ma questa è proprio l'intenzione del nostro amico! Devi far passare Urky sopra tutte le caselle con il pallino nero che pulsa fino ad eliminare questi pallini dallo schermo, quindi passerai al successivo più complicato. Le difficoltà consistono nei guardiani che girano costantemente per lo schermo e nel terreno circostante: entrambi fanno perdere energia se vengono toccati. Alla fine dell'energia termini la partita. Particolari caselle ti possono trasportare in un altro punto dello schermo più velocemente oppure puoi prendere punti bonus ed energia.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO inizio

16 VALVOLE

2 87 : 3 24

In questo gioco tu sei alla guida di una velocissima auto con la quale sei impegnato in una serie di gare su percorsi cittadini. I circuiti hanno la caratteristica di essere particolarmente accidentati e pericolosi in quanto al minimo errore la tua macchina può incidentarsi e distruggersi! A disposizione hai tre auto e due tipi di armi contro i tuoi diretti avversari: razzi anteriori (premi Sparo per attivarli) e dell'olio che lasci posteriormente (premi Sparo e tira indietro la leva del joystick) che fa scivolare le altre auto. Puoi inoltre cercare di buttarle fuori strada urtandole, ma devi fare attenzione a non finire a tua volta fuori strada e a non subire troppi danni poiché perderesti una vettura. Durante la corsa puoi sfruttare dei trampolini che ti permetteranno di superare gli ostacoli. Puoi inoltre raccogliere degli oggetti-bonus disseminati sulla strada per recuperare olio, razzi, vite ed altro ancora. Hai un tempo limite di 90 secondi per terminare un percorso e per poter così passare al successivo.

JOYSTICK PORTA 2

JOSTYCK	in porta 2
SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
Q (in modo pausa)	abbandoni

GERIKOR

Con la tua navicella interplanetaria sei in perlustrazione all'interno del sistema GERIKOR. Improvvisamente sei attaccato dagli abitanti di questi pianeti che si sono ribellati al loro re ed ora vogliono conquistare l'intero sistema. Tu sei costretto a scappare dai tre pianeti che stai perlustrando, ma per riuscirvi devi difenderti dai continui attacchi degli stormi alieni che cercano in tutti i modi di distruggerti. In sostanza devi evitare di urtare il terreno circostante e di essere colpito dalle navicelle. Puoi inoltre colpire a tua volta i velivoli alieni con il laser a tua disposizione: ogni UFO colpito ti accredita di 100 punti, ogni squadriglia completa colpita di ulteriori 1000 punti e ti fornisce di un'arma più potente (come indicato in basso sullo schermo).

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO inizio

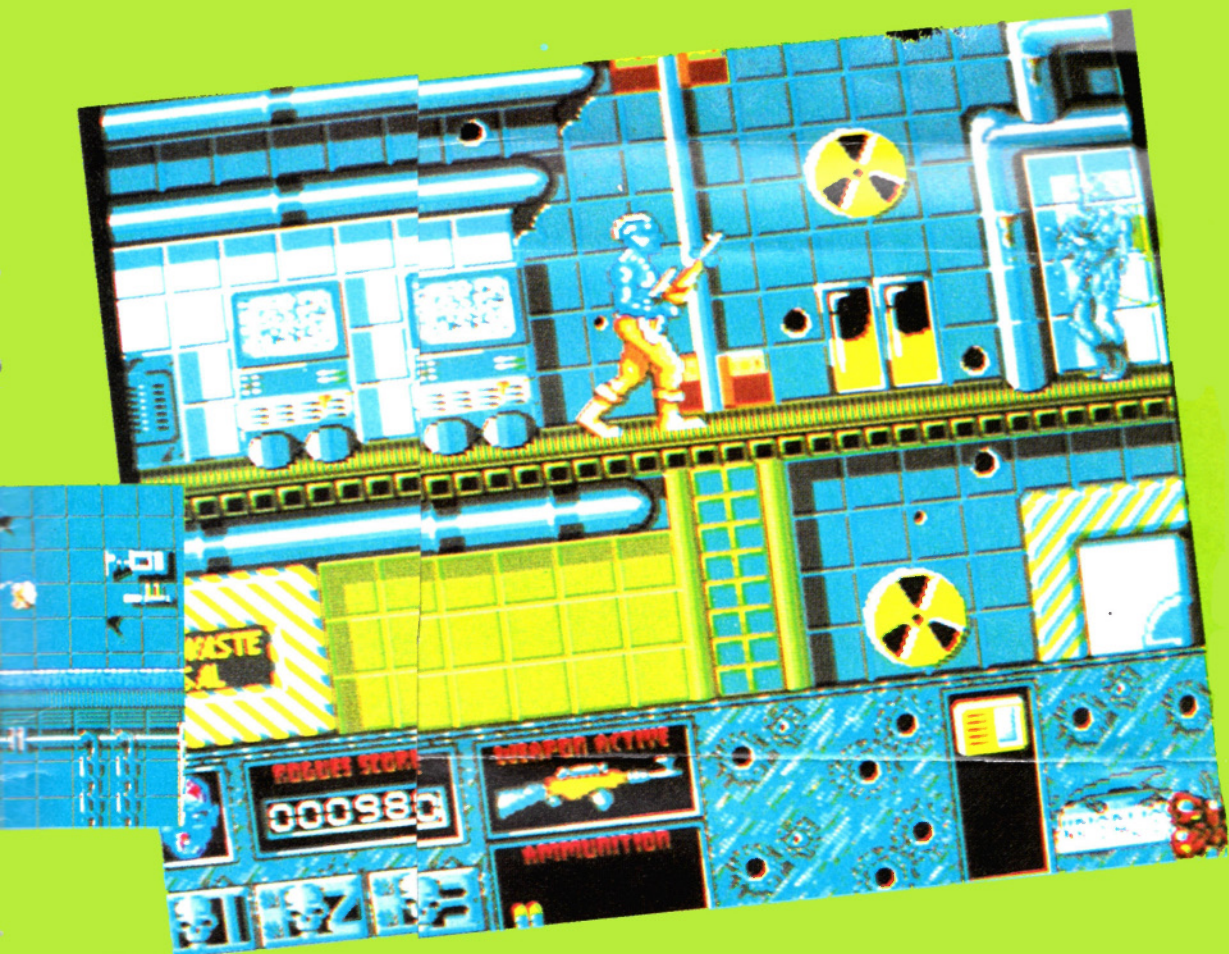
ROCK FEVER

La break dance ha ormai conquistato tutte le platee musicali del mondo. Stavolta al ritmo di questo entusiasmante sound dovete allenarvi, ballare e ancora ballare cercando di ripetere i fondamentali del break. "Premi il fuoco e sballa" è il motto del gioco che richiede oltre a una naturale predisposizione al ballo anche tanta attenzione per saper svolgere i molti esercizi che compongono la danza più bella del mondo.

JOYSTICK PORTA 2

F1 colore scarpe e maniche

F3 colore maglia e berretto

ROGUE
TROOPER
PLEASE INSERT RETINA SCAN
CREDITS
27740

Rogue Trooper è il classico eroe dell'iperspazio, tutto coraggio e fegato alle prese con una pattuglia, anzi una miriade, di cattivi dello spazio che vogliono annientare ogni forma di vita nel nostro mondo. Il gioco è quindi una bella avventura arcade nello spazio indefinito e trae origine da una lunga storia di guerre per il predominio di Nu Earth. Rogue è un soldato preso prigioniero e proprio all'interno del carcere ha origine il primo livello.

Rogue è alla ricerca delle proprie attrezzature (un fucile, uno zaino e un elmetto nei quali sono inseriti rispettivamente i bio-chip dei suoi compagni Gunnar, Bagman e Helm), del soldato che ha tradito lui e la sua pattuglia e infine di una nave con la quale tornare a casa. In questa ricerca deve ovviamente eliminare i droidi e le truppe nemiche che bloccano la strada. Nel suo cammino verso la libertà deve anche trovare una testa tagliata in una infermeria, perquisire i terminali del computer, spostare alcuni interruttori per disattivare pavimenti elettrificati ecc. ecc.

Nel secondo livello la visione diventa a tre dimensioni come in Space Harrier. Rogue guida una navicella ed è bersagliato da navicelle nemiche e dai razzi scagliati dalle basi a terra. Se si sopravvive si raggiunge la nave del comandante per farla esplodere recuperando un'apparecchiatura utile al rientro a casa.

Il terzo livello è molto simile al secondo ma si svolge in un territorio infettato da un gas che dà allucinazioni e che fa, ad esempio, vedere addirittura elefanti rosa.

L'ultimo livello, il quarto, vede Rogue finalmente a casa alle prese con le ultime truppe rimaste nella sua terra. Ma a quel punto ogni sforzo pesa come una montagna anche se l'aria di casa gli dà mille vite.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 SIR ELMER - 2 IL REPORTER	
3 RUGBY - 4 BILIARDO 3D	
5 SUPERTOMBOLO - 6 DAMA ORIENTALE	
7 URSUS - 8 IL GIARDINIERE	
9 LA TRIVELLA - 10 DOUBLE	
11 SKULL MANIA - 12 DIAMANTI	
13 FLIPPERMATIC - 14 I LABIRINTI (1ª PARTE) - 15 CUNICOLI	

LATO B

LATO B	COUNTER
16 SAN FRANCISCO - 17 UGO E GLI AMICI	
18 PERCORSI - 19 CUBERIA	
20 GANG - 21 CADUTA	
22 SERPENTONE - 23 TOYLANDIA	
24 CAMBI - 25 INVASORI	
26 RAID - 27 PIATTAFORMER	
28 16 VALVOLE - 29 GERIKOR	
30 ROCK FEVER	

QUESTA CASSETTA E' DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI